

Libro 3

Cuadernos de tácticas

MIDGAR

ıidgar, la capital del planeta y la base principal de Shinra, está for-ıada por varias construcciones flotantes que dividen a la ciudad en :cho sectores. Shinra Inc domina Midgar con puño de acero gracias al oder que ejercen sobre los habitantes con el control de la fuente de ıergía principal, el Mako.

l combate se centra contra la maléfica Shinra y sus secuaces cuando :loud y sus camaradas rebeldes intentan destruir los generadores de ʌako de la ciudad.

REACTOR MAKO Nº1

ʌVANCE DE LA ZONA

ʌivel de EXP Recomendado	6 (Nivel con el que comienza Cloud)
ʻona	Reactor Mako Nº1 de Midgar
Objetivo	Destruir el Reactor de Mako Nº1
ʼuntos para guardar	Justo antes de llegar al corazón del reactor y encontrar el primer jefe

Después de recibir las órdenes de Barret para que les sigas Cloud da ɹn salto y desciende del tren. Así comienza Final Fantasy VII.

Rebusca en los guardas inconscientes. Corre hacia el norte para seguir a Barret y a los otros rebeldes: Jesse, Biggs y Wedge. Ahora tendrás tu primer combate contra las tropas Shinra. Por fortuna Cloud empieza con nivel 6 y hechizos de rayo y hielo. Los guardas de Shinra no hacen mucho daño y son fáciles de eliminar. Sigue hacia el oeste hasta el final de la plataforma. Sigue al norte y llega hasta los Rebeldes que te espe-ran cerca de la puerta.

Después de abrir la primera puerta entra al reactor siguiendo a los camaradas y hablando con ellos para infiltrarte en el complejo enemi-go. Ve al este, norte y al oeste por el corredor. Sigue al oeste y al norte en la intersección.

Cuando los rebeldes estén enfrente del panel abre la puerta norte, ha lo mismo con la siguiente puerta al oeste y sigue hacia el norte par entrar al ascensor. Activa el botón del ascensor. Sal del ascensor, de ciende por las barandillas y sigue recto hasta que cruces la puerta.

Salta como tu compañera rebelde, desciende por la escalera, gira sur y baja por las otras escaleras. Continúa hacia el sur por las tuber as. Agárrate a las escaleras de la pared sur este y baja.

Observa el símbolo del suelo. Es tu primer punto para guardar la pa tida. Guarda la partida accediendo a la nueva opción que aparece e el menú.

Corre hacia el sur este por el puente metálico. Cura a tus compañer y coloca la bomba como te dice Barret. Vaya, parece que no está solos. Esta será tu primera lucha contra un jefe.

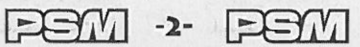
SCORPIÓN GUARDIAN

PG	800
PM	50
Mejor Ataque	Magia
Nota	No ataques mientras levanta la cola o cor traatacará
Recompensa	Metralleta de Asalto
EXP	100
AP	10
Gil	100

Una vez despachado este jefe se activará el temporizador de la bomb En 10 minutos tendrás que salir de reactor o morirás con él.

Corre de vuelta por el camino que has entrado.

¡Relájate! Incluso luchando contra todos los enemigos que encuentre podrás escapar. Procura moverte corriendo en vez de caminando y tr pezarás contra menos enemigos (en las escaleras no se puede ir a má



velocidad de la que da el personaje).

Busca a la rebelde que te esperaba arriba y sálvala, está atrapada.

¡Boom! Has conseguido escapar del reactor de mako. Todos quedan en reunirse en la base secreta. Ahora tendrás que moverte tu solo en la ciudad.

- UN ENCUENTRO CON AERIS

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	7
Zona	Midgar
Objetivo	Encontrar a Aeris
Puntos para guardar	No

Cloud tropieza accidentalmente con Aeris, una chica angelical que vende flores en Midgar. No hablarás mucho con ella, lo justo para no olvidarla... Camina hacia el sur y sal de la ciudad, no sin olvidar un par de objetos tirados por el suelo.

No te asustes por las unidades Shinra. Puedes luchar contra ellas o no, pero no cambiará nada. Te rodean en un minuto y solo te queda una opción, saltar.

Tanto si has luchado como si no Cloud saltará a la parte superior del tren en el que van los miembros de Avalancha. Aceptas la invitación de Barret y disfrutas de los estupendos vídeos de Square.

Tras salir del tren corres hacia el oeste y al norte. Usa el punto para guardar. Sigue hacia el sur y al oeste para llegar a los suburbios de Midgar.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	8
Zona	Sur de Midgar
Objetivo	Conocer a Tifa y planear el asalto al Reactor del Sector 5
Puntos para guardar	Segunda planta del edificio más alto al sureste del bar de Tifa
Pensión	10 Gils
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	Fuego (600), Hielo (600), Rayo (600), Recuperar (750)

NOTA

No seas tímido. Habla con todo el mundo y conseguirás muchas pistas de gran ayuda.

Con una ráfaga de su metralleta Barret limpia el bar de indeseables. Antes de entrar al bar puedes adquirir tus primeras materias de interés con el dinero que has ganado en las batallas del reactor. Recuerda que las materias solo son útiles una vez insertadas en alguna abertura, tanto en un arma como en una armadura.

En el bar, Tifa, una amiga de la infancia de Cloud, salta de alegría al verte. Barret abraza a su amada hija, Marlene. Barret desciende a la habitación secreta. Únete a ellos bajando por el hueco de la máquina de pinball.

Sube. Tifa se unirá a ti. Ella y Cloud conversan sobre sus días de la infancia en Nibelheim y aparece una escena en la que ambos hablan.

Barret llega, recibes 1.500 Gils por tu trabajo. Tras descansar toda la noche despiertas en el escondrijo, estás solo.

Subes. Barret te explica como funcionan las materias, apareciendo un nuevo comando en el menú de opciones con el que podrás manipular la materia que tengas o hayas comprado. Cuando todos estén juntos pon la materia verde Recuperar a Barret o a Tifa ya que tu arma estará llena con la de Rayo. Coge una materia Todos en el Pasillo de los principiantes en la segunda planta del edificio de los suburbios.

A este punto te recomendamos que uses uno de los dos puntos de guardar que hay, el del edificio de los suburbios (y de paso aprovechas para leer el periódico del Paraiso de las Tortugas de la segunda planta) o el de la pantalla antes de llegar al tren). Sal del pueblo y ve hacia el tren para encontrarte con tus compañeros. Cuando arranque el tren y aparezca un temporizador empieza a caminar hacia el sur hasta que encuentres a Tifa y a Barret saltando del tren. Tu haz lo mismo.

PERIÓDICOS DEL PARAISO DE LAS TORTUGAS

En total hay seis periódicos repartidos por las tierras de Final Fantasy VII. Encuéntralos y dirígete hacia el bar de Wutai. El dueño te dará algunos objetos (Fuente de Fuerza, Fuente de Guardia, Fuente de Magia, Fuente de Velocidad, etc.). Los seis periódicos están en:

Segunda Planta del edificio más alto al sudeste del bar de Tifa en los suburbios de Midgar.
Planta 1 del edificio Shinra, cerca de los ascensores
Cartel de "Tienda" en el Hotel del Gold Saucer
Tienda Brazos de Tigre en Cañón Cosmo
Segunda Planta del hotel de Cañón Cosmo
Próximo a la puerta de salida de la casa en Wutai de Yuffie tras terminar la aventura de las materias robadas

Apareces en un túnel sin fin. Camina hacia el norte, descubrirás que no puedes avanzar más al toparte con una barrera eléctrica. Vuelve hacia el sur y encontrarás algunas estaciones de guardias Shinra. Estas batallas te servirán para ganar experiencia, algo que tanto Cloud como sus

compañeros necesitarán, en cualquier caso ten cuidado pues no hay ningún punto próximo para guardar la partida.

- REACTOR SECTOR 5

Es el momento de destruir el Sector 5. Encontrarás tres escaleras, baja por ellas y por las otras que encontrarás al oeste al final de la siguiente cámara. Pasa al guardia por el norte, ve al oeste por la otra escalera, rodea el pasillo y usa el punto para guardar. Baja por la escalera para llegar al corazón del reactor. Deslízate por la pendiente. Sigue hacia el oeste hasta el final de las escaleras (¿Te suena? Parece que todos los reactores son iguales). Continúa hasta llegar a un camino sin salida.

ADVERTENCIA

Tanto si adquieres una nueva arma o armadura procura tener todos los huecos llenos de materia. Dejar un hueco sin materia es un error terrible ya que nunca sabes con que clase de enemigo te puedes topar.

Después de colocar el explosivo dirígete hacia el ascensor (¿No hay tiempo límite esta vez?). La habitación de este reactor es diferente. Corre hasta llegar al panel de control con tres botones. Pulsa el panel próximo a Tifa y Barret para abrir la entrada.

ACTIVANDO EL PANEL DE CONTROL

Para pulsar el botón a la vez que Barret y Tifa espera a que levanten sus brazos y púlsalo.

Ve por la puerta abierta, guarda la partida y sigue hacia el oeste y el norte. En el camino en forma de T encontrarás guardias de Shinra bloqueándote el camino. El presidente hace acto de presencia. Este será tu segundo jefe ¿podrás con él?

JEFE: PRESIDENTE

PG	1.000
PM	0
Mejor Ataque	Físicos y eléctricos
Notas	Siempre ataca al último que le golpeó
Recompensa:	Aro de Titanio
EXP	180
AP	16
Gil	150

Los hombros del jefe explotan y cae haciendo un agujero en el puente. Cloud intentará sujetarse pero es inevitable, caerá al vacío...

- LA IGLESIA Y CASA DE AERIS

Cloud despierta en una iglesia en ruinas mientras Aeris recoge algunas flores. Se bueno con ella y se unirá al grupo. No tiene materias pero sus habilidades mágicas son muy interesantes.

El matón de Shinra, Reno, y un grupo de guardias Shinra irrumpirán en la escena. Aeris huye. Síguela. Avanza hacia el norte, salta al este del borde de las escaleras. Sube por ellas y dirígete al oeste por el camino de maderas. Cloud salta por el hueco pero Aeris pierde el equilibrio y cae al suelo.

NOTA
Para proteger a Aeris ponla en la fila de atrás para que no reciba tantos daños.

Cloud sube por las escaleras hasta llegar a lo más alto de la capilla. Tendrás que calcular bien que barriles hacen o no daño a los guardias de abajo o Aeris deberá luchar con ellos. En cualquier caso no te preocupes estos guardias son muy débiles y Aeris puede despacharlos tranquilamente. Aeris subirá para encontrarse con Cloud.

En lo más alto de la iglesia corre por la segunda viga que llega al agujero del tejado. Desciende hacia el oeste. Sigue hacia el oeste y guarda la partida y entra en los suburbios al oeste y al norte. El portal del oeste llega al Sector 6 está custodiado y no podrás pasar por ahora.

- CASA DE AERIS

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	9
Zona	Midgar Sector 5
Objetivo	Reagruparse con Avalancha
Puntos para guardar	Fuera de la casa de Aeris
Inn	Gratis (segunda planta de la casa)
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	Fuego (600), Hielo (600), Rayo (600), Recuperar (750)
Tienda de Armas	Aro de Titanio

Sigue hacia el oeste y al norte para llegar a la casa de Aeris. Justo enfrente de la puerta de entrada encontrarás un punto para guardar.

Tras la charla con la madre de Aeris (Tía Elmyra) y pasar una noche durmiendo, baja por las escaleras. Camina pero no corras o Aeris te mandará a la cama de nuevo. Dirígete al jardín y coge la Materia Cubrir.

Sal de la zona hacia el oeste hacia el lugar anteriormente bloqueado, te encontrarás con Aeris. Sigue hacia el norte por la zona en ruinas usando los caminos por los que va Aeris. Al norte encontrarás el Mercado Muro.

- MERCADO MURO

Esta zona es muy conocida por sus transacciones. Ve al oeste para llegar al pub nocturno. Pregúntale al gerente que está fuera donde está Tifa. Parece que Don Corneo, un pringao donde los hay, la tiene retenida en su mansión situada al norte. El guardia de la mansión te informa que solo entran mujeres. Aeris te sugiere que te disfraces para entrar.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	9
Zona	Midgar Sector 6
Objetivo	Disfrazarse de mujer para rescatar a Tifa
Puntos para guardar	Bastantes
Pensión	300 Gils
Tienda de Objetos	Si
Tienda de Materias	Después de ser destruido el Sector 7: Fuego (600), Hielo (600), Rayo (600), Recuperar (750), Cubrir (1.000)
Tienda de Armas	Vara de Mitrilio (Aeris), Nudillo de Metal (Tifa), Metralleta de Asalto(Barret), Aro de Titanio, Brazalete de Mitrilio

Ve a la tienda de ropa al sudoeste. El empleado te indica que solo su padre, que está fuera bebiendo, puede atenderte. Ve al bar. Respóndele al padre a las preguntas concernientes al vestido. Vuelve a la tienda y habla con el empleado...

ADVERTENCIA
Si intentas hablar al sastre de lado este pasará de ti. Ponte delante de él o no te hará caso.

¿Y tu pelo? Tendrás que encontrar una peluca. Entra en el gimnasio. Habla con el gerente. Dependiendo del resultado recibirás una peluca diferente.

Una vez en la tienda de ropa entra en el probador. ¡Dios!, Cloud parece una nenita. Cuando Aeris se cambie vuelve a la mansión. ¡Funciona!

Una vez dentro sube por las escaleras y pasa por la puerta abierta del oeste. ¡Tifa!. Don Corneo elegirá a Tifa , Aeris o Cloud dependiendo de la combinación de ropas y vestidos que hayas elegido.
NOTA
Da igual que peluca o vestido llevas, elija lo que elija la historia no cambia.

Cloud aparecerá en una televisión llena de tipejos. Habla con el tipo de la televisión y elimina a los matones en un par de luchas.

Rescata a Aeris del sótano y vuelve a la habitación de Don Corleone. Pasa por las cortinas. Tras interrogar al baboso, éste activará una trampa.

Ahora verás una escena en la que se desvelan los planes de destruir el Sector 7 para eliminar al grupo Avalancha de una vez por todas.

- LAS ALCANTARILLAS Y EL CAMINO HACIA EL TREN

Tras derrotar al jefe de agua sube por las escaleras, camina por la esquina y baja las escaleras. Gira al sur, sube por las escaleras y ve hacia el norte. Pasa por la alcantarilla y sube. Asegúrate de recoger la materia Robar de la esquina este. Salta abajo. Continúa hacia el sur, baja por las escaleras, ve al oeste, sube, gira al este y sube por la escalera. Aparecerás en una explanada llena de trenes con un punto para salvar justo al lado.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	13
Zona	Sur del Mercado Muro
Objetivo	Llegar al Sector 7
Puntos para guardar	Encima de un vagón.

Resucitar a Tifa y Aeris para luchar contra un jefe llamado Aps.

JEFE: APS

PG	2.000
PM	200
Mejor Ataque	El jefe se hace daño así mismo con sus hechizos. Ten a Aeris para curar al equipo y ataca con Tifa y Cloud
Recompensa	Pluma Fénix
EXP	0
AP	0
Gil	0

Sube por la escalera hasta la parte superior del tren, sigue hacia el norte y salta en la barra de metal. Ve al este, sur y sube por la escalera dentro de otro tren. Ve al norte. Entra en la sala de máquinas para mover el tren. Ve al otro tren y salta en el tren más este para bajar a la zona norte de la pantalla.

Sigue hacia el oeste y al norte hasta que veas el camino a los suburbios.

- SECTOR 7

Tifa sugiere que todavía queda tiempo para salvar el resto de Avalancha antes de que Shinra destruya el Sector 7. Entra por la verja abierta y usa el punto para salvar. Con Tifa, sube por las escaleras hasta llegar al generador. Encontrarás a Barret y a otros rebeldes. Usa el tiempo extra para ajustar las materias. Reno, el matón a las órdenes de Shinra, aparecerá para programar la destrucción de la torre. Lucha con él, Barret se unirá al grupo. Cuando le hagas suficiente daño Reno huirá.

JEFE: RENO

PG 1.000

PM 0

Mejor Ataque Mágico	Cuidado con sus pirámides paralizantes. Hielo. Rompe las pirámides atacando a los amigos afectados
Recompensa	Eter
EXP	820
AP	25
Gil	420

Tras la cobarde huida de Reno, Tifa y Cloud intentarán detener el generador, pero no hay manera. Reno aparecerá raptando a Aeris. Tifa y Cloud hacen como Barret, huir al más puro estilo Tarzán antes de arder con la torre del Sector 7.

Ahora tendrás una "escenita" enternecedora en la que descubres que Jesse, Biggs y Wedge no pudieron escapar. Cloud está solo hasta que tropieces con Tifa y Barret. Encontrarás la Materia Sentir.

Vuelve a la casa de Aeris. Habla con la madre para descubrir cosas sobre el pasado de Aeris. Puedes descansar en la habitación para recuperar vida y magia sin gastar objetos.

- VOLVIENDO AL MERCADO MURO

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	14
Zona	Al sur del mercado Muro
Objetivo	Comprar baterías para llegar a las oficinas de Shinra.
Puntos para guardar	Al este del Bar Sushi

Debes volver al Mercado Muro, comprar tres baterías en la tienda de armas a uno de los dos herreros (el que no te vende armas), ir al norte de la ciudad hasta ver a unos niños que están jugando. Llegarás a un

camino bloqueado por un gran muro. Sube por la tubería.
Ve hacia la caja sudeste. Inserta la batería. Sube por la hélice hasta llegar a otra caja en los raíles suspendidos en el aire del oeste. Inserta otra batería y subirá un obstáculo. Sube agarrándote al cable metálico. Tras subir y descender por el otro cable encontrarás otra caja.

Pon la última batería. Baja por el cable y ve al norte por la gran tubería. Emergerás a las afueras de los cuarteles generales de Shinra.

- TORRE SHINRA

Usa el punto para guardar la partida situado al lado de este monumento al poder de Shinra. Ahora tu objetivo es llegar a la planta 70.

Si eliges el plan de Barret de entrar a saco prepárate para algunas batallas (antes de entrar lee el periódico de la Isla de las Tortugas). Examina los controles del ascensor. Eventualmente el ascensor se detendrá en la planta 59, aunque prepárate para algunas batallas en las plantas 18, 27, 36 y 49. Entre planta y planta puedes aprovechar para curar a tus compañeros.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	15
Zona	Subiendo por el Mercado Muro
Objetivo	Rescatar a Aeris y reclutar a Red XIII (Nanaki para los amigos)
Puntos para guardar	En la planta 64, 67 y 69
Posada	Gratis (Cama en la planta 64)
Tienda de Accesorios	(Segunda planta)

Si eliges el plan de Cloud tendrás que seguir a Tifa por las escaleras del oeste y subir 50 escaleras, aunque no tendrás que luchar hasta llegar a la planta 59.

Planta 59

Despacha a los guardias del sudeste. Coge la llave, entra en el ascensor a la planta 60. Salvo que quieras bajar, solo podrás usar los ascensores tubulares para subir.

Planta 60

Ve a la habitación noroeste. El grupo se separa. Cloud tiene que salir al este y deslizarse sin alarmar a los guardias. Hasta que lo hagas correctamente los guardias te atacarán una y otra vez.

- PLANTAS 61 A LA 65

Planta 61

Un hombre fuera de la escalera te pregunta por Aeris. Le ignoras, al rato te entregará la llave para la planta 62.

Planta 62

En esta planta busca en todas las estanterías. Dale al Alcalde la respuesta correcta y recibirás la llave para acceder a las plantas 63, 64 y 65.

Si respondes a la primera recibirás una Materia Elemental.

Planta 63

A pesar de no ser necesario para completar el juego, en esta planta, si resuelves el puzzle de las puertas conseguirás objetos muy útiles. Solo puedes abrir tres puertas. Dirígete a la parte superior de la pantalla y abre la puerta nordeste. Sigue al oeste y abre la puerta noroeste. Coge el cupón. Usa el conducto de ventilación para llegar a la habitación con el segundo cupón. Sal y abre la puerta de la izquierda. Sigue hacia el norte y entrarás en la habitación con el tercer cupón. Vuelve a la sala del ordenador y canjéalos. Con el Cupón A recibirás un Pendiente de las Estrellas, con el B un Cuatro aberturas y por el C una materia Todos.

Planta 64

En la habitación sudoeste hay un punto para guardar. Si quieres recuperar vida usa la cama, es gratis. Dirígete a la planta 65.

Planta 65

Está plagada de monstruos, prepárate. Empieza abriendo alguno de los cofres. Si escuchas un chasquido recibirás una parte de un mapa.

Vuelve a la habitación de mapas e inserta la pieza que has conseguido.

Colocando una pieza en el modelo central te permitirá abrir un nuevo cofre. Sigue el mismo proceso hasta que puedas abrir el cofre del centro para conseguir la llave a la planta 66.

- PLANTAS 66 A LA 69

Planta 66
¿Necesitas ocultarte? Corre a los baños del noroeste. Sube a lo alto del baño y entra el conducto de ventilación. Sigue a Hojo, el científico principal de Shinra y sube por las escaleras.

Planta 67
Continúa siguiendo a Hojo. Cloud se asoma y observa una de las abominaciones de Shinra. Hojo sube las escaleras, no puedes seguirle. Pasa los tanques y usa el punto para guardar. Entra al ascensor.

Planta 68
Hojo está observando un tanque que contiene a otro ser, esta vez es ¡Aeris!. Un tigre (o algo así) aparece... El grupo se enfrenta a Hojo, Barret le fuerza a abrir el tanque. El león salta encima de Hojo. Cloud rescata a Aeris y el león ¡¿habla?! Este es Red XIII, más conocido como Nanaki. Serás atacado por un jefe con tres guardias.

CRIATURAS DE LABORATORIO H0512 y HO512-OPT

PG	1.000
PM	120

Concentra tus ataques en el jefe en vez de en los ayudantes. Cuando él cae sus ayudantes también lo hacen.

Recompensa: Talismán

EXP	1.100

AP	35
Gil	350

Aeris y Tifa quedarán en encontrarse con los otros en el ascensor de la planta 66. Antes de largarte coge la materia Habilidad Enemiga que está en el tanque. Sube por las escaleras al este del tanque y coge la llave de la planta 68.

Planta 67

Tras descender e intentar usar el ascensor de la planta 66 los guardias de Shinra atraparán a tus compañeros, manteniéndoles presos en la planta 67. Habla con todos y descansa. Al despertar, la puerta de la celda estará abierta y el guardia muerto, de hecho todos han muerto (¿habrá sido Sephiroth?) Escapa cogiendo la llave del guardia muerto. Aeris y Tifa se unirán a Cloud. Sal al ático donde esperan Tifa y Aeris.

Planta 69

Para en la planta 69 y usa el punto para guardar la partida que está al sur. Sube por las escaleras.

- ÁTICO

Cuando llegues al ático, investiga el cuerpo muerto del líder Shinra. Entra por la puerta norte, fuera te espera Rufus, el nuevo presidente de Shinra.

Los otros personajes volverán a la planta inferior. Tifa estará esperando a Cloud. Equipa de materia a Aeris, Red XIII y Barret para el jefe que les va a tocar ahora.

Aeris saldrá por el ascensor sur. Cuando actives el ascensor te aparecerá una enorme máquina con metralletas y un segundo jefe en forma de helicóptero.

JEFE: CIEN PISTOLAS

PG	1.600
PM	0

Recuerda que solo los ataques largos como la pistola de Barret o la magia serán capaces de alcanzar a este enemigo. La magia Rayo es muy efectiva.

Recompensa	**Luchas contra otro jefe**
EXP	350
AP	35
Gil	300

JEFE: HELI-METRALLETA

PG	1.000
PM	0

El Rayo es tu mejor magia

Recompensa	**Brazalete de Mitrilio**
EXP	250
AP	25
Gil	200

Ahora controlas a Cloud. Cúralo si es necesario y ponle tus materias. Rufus te atacará. Tras recibir algo de daño el cobarde huirá en helicóptero.

JEFE: RUFUS

PG	500
PM	0

La pistola de Rufus hace 50 puntos de daño. No tiene magia pero es prácticamente inmune a ataques físicos.

Recompensa	**Chaleco Protector**
EXP	240
AP	35
Gil	400

Abandona el ático. Continúa hacia la planta 69. Tifa está esperando. Guarda la partida.

Tus amigos están en la planta baja. Tifa se une a ellos contándoles que Cloud tiene un plan para escapar. Cloud aparecerá en una moto futurista. ¡Terminator, chúpate esa! (De entre todos los momentos de vídeo de FF este es uno de mis favoritos).

Cuando los rebeldes escapen tendrás que protegerlos a golpe de rueda y espada.

ESTRATEGIA

Concéntrate en las motos que ataquen el vehículo e ignora a los que intenten distraerte. Si pierdes a un héroe tendrás que volver a empezar. Intenta usar tu moto para bloquear el camino a tus enemigos.

Tras salir del túnel llegarás a un camino cerrado. Ahora tendrás que luchar contra la Bola Motor, el jefe que te perseguía. Todos los daños recibidos durante la carrera se verán reflejados en sus puntos de vida actuales.

JEFE: BOLA MOTOR

PG	2.600
PM	120

Usa a un héroe para mantener con buena salud al resto.

Recompensa	**Pendiente Estrella**
EXP	450
AP	45
Gil	350

Tras eliminarlo estarás en las afueras del Sector 7. Decide quién va contigo y sal de la pantalla hacia el sur. Adiós Midgar, al menos por ahora.

- CONTINENTE ESTE

Tras la espectacular huida de Midgar nuestros héroes tendrán que enfrentarse a un nuevo escenario, el mundo.

Todo el grupo ha quedado en Kalm, un pueblo situado al este de Midgar. Antes de ir puedes dar una vuelta para ganar puntos de experiencia o hacer que la materia Habilidad Enemiga aprenda algo. Por ahora solo puedes dar vueltas, ir a Kalm o visitar la granja de chocobos.

KALM

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	16-17
Zona	Sudoeste de Midgar
Objetivo	Seguir a Sephiroth; Coger el PHS de Tifa.
Puntos para guardar	En el mundo exterior puedes guardar cuando quieras.
Posada	Sí
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	Tierra (1,500), Envenenar (1,500), Robar (1,200), Sentir (1.000), Sanar (1,500)
Tienda de Armas	Sable de Mitrilio (Cloud), Cañón (Barret), Garra de Mitrilio (Tifa), Vara de Metal (Aeris), Brazalete de Mitrilio

Una vez en el hotel de Kalm Cloud empezará a recordar todo lo sucedido en el pasado y su verdadera relación con Sephiroth. Mira las estadísticas de Sephiroth y su materia ¡Maestro!, eso sí, prepárate para una historia laaaaaaaarga de verdad...

En estas escenas averiguarás todo lo que necesitas sobre el proyecto Génova, el causante de "la mala leche" que tendrá Sephiroth en toda la aventura. Su primer acto de terror será incendiar el pueblo Nibelheim, el hogar de Cloud y Tifa, donde asesinará al padre de esta.

El flashback termina con el enfrentamiento de Cloud contra Sephiroth. Tranquilo tendrás tu oportunidad al final del juego.

Estás en el hotel. Baja por las escaleras, Tifa le dará a Cloud la habilidad PHS que te permitirá seleccionar a otros miembros de equipo en cualquier punto para guardar o cuando estés en el mundo exterior. Pásate por las tiendas y compra algunos objetos y armas de interés.

Prepara bien a tus héroes. Sal de Kalm y dirígete al este hacia la granja de chocobos.

- LA GRANJA DE CHOCOBOS Y LA CUEVA DE MITRILO

Habla al chocobo más próximo a la valla. Responde "Wark" cuando te pregunten y observa como bailan. Al terminar recibirás la materia Chocobo/Mog que será tu primera invocación en este juego. Visita a Choco Bill en la casa y escúchalo bien. Compra la materia Atrae Chocobo a su hijo en la granja.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	17
Zona	Al Sudeste Kalm
Objetivo	Aprender a capturar y alimentar chocobos
Puntos para guardar	Mundo exterior
Posada	100 Gril (habitación en la casa)

Con la materia Atrae Chocobos los héroes podrán encontrarse con estos simpáticos animales en las zonas marcadas con pisadas de pollos en el césped. Hay dos zonas justo al norte y al sur de la granja. Haz que tus héroes den vueltas como tontos hasta que tengan un ataque y si ves un chocobo intenta eliminar a los monstruos lo antes posible o este animal huirá. Si no lo consigues intenta comprar alimentos para chocobos y tíraselos en la batalla, así conseguirás que se distraigan mientras atacas a los enemigos.

Ahora estás montado sobre un chocobo. Ningún enemigo te atacará y

te moverás mucho más rápido. Úsalo para cruzar la zona desértica custodiada por la gran serpiente. Y llegarás a la cueva de Mitrilio a sudoeste.

Si quieres enfrentarte a la serpiente no es necesario, aquí tienes sus datos:

JEFE: ZOLOM DE MIDGAR

PG	4.000
PM	350

Sobre todo ¡buena suerte! Con la vida y nivel que llevas, tus posibilidades son más bien escasas. Este monstruo puede sacudir a los enemigos y echarlos fuera del campo de batalla. Mejor déjalo para el disco dos o tres.

Recompensa	**Ninguna**
EXP	250
AP	25
Gil	400

Cueva Mitrilo

Una vez estés dentro, sal un momento y guarda la partida (así evitarás tener que repetir lo del chocobo y la serpiente otra vez).

La cueva está repleta de monstruos. Entra a la habitación nordeste y sube por la planta trepadora al oeste y coge la materia Larga Fila. Vuelve a la entrada y dirígete al sur y al oeste. Tras hablar con Rude, Elena y Tseng sube al muro oeste y sal de la cueva.

Al sur hay un gran cóndor dorado. Este lugar se llama Fuerte Cóndor. Sube por la cuerda. Encontrarás un punto para guardar, camas gratis y tiendas de objetos y materias.

Tras una breve pasada por Fuerte Cóndor dirígete al noroeste hacia Junon, situado en la costa oeste del continente.

Tu objetivo es introducirte en la base naval. Mira la gran torre metálica. Habla con Priscilla para usar su delfín. Cuando quieras saltar usa el silbato.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	18
Zona	Al Oeste de la Cueva de Mitrilio
Objetivo	Introducirte en la Base Naval
Puntos para guardar	En el cuarto de los armarios
Pensión	Casa del Alcalde (Gratis tras rescatar a Priscilla)
Tienda de Objetos	Sí (Brazalete de Mitrilo)
Tienda de Materias	Sentir (1.000), Sello (3:000), Recuperar (750), Sanar (1,500), Resucitar (3.000) quinta y segunda planta Fuego (600), Hielo (600), Rayo (600) Tierra (1,500), Envenenar (1,500)

El guardia no te permitirá entrar. Ve al oeste y al sur por las escaleras hasta la playa. Una chica joven está a punto de ser atacada mientras juega con su delfín. Solo tú puedes salvarla. Tras matar al jefe Cloud tendrá que hacerle primeros auxilios a la chica para salvarla.

JEFE: MONTRUO MARINO

PG	2.500
PM	100

Cuando el monstruo vuele, sólo podrás atacar con magia o armas de largo alcance. La magia Tierra no le hace nada, usa ataques de viento

Recompensa	**Muñeca de Poder**
EXP	550
AP	52
Gil	1.000

NADANDO CON LOS PECECITOS
Evita las barreras electrificadas. Ten cuidado con las cargas o caerás de vuelta a la playa.

Cuando llegues a la viga podrás entrar en el corazón de la base naval.

BASE NAVAL

Cuando Cloud llega a la base veremos una escena animada de una gran nave, es Viento Fuerte aterrizando. Ve al sur, oeste y al sur por un pequeño cuadro situado en la gran plataforma. Activa el mecanismo y desciende. Sigue hacia el sur.

Un comandante, equivocándose al pensar que eres un recluta, te ordena que te dirijas al vestuario. Ponte el uniforme que está en el armario abierto.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	18
Zona	Oeste de Junon
Objetivo	Subir al barco de Shinra para llegar al Continente Oeste
Puntos para guardar	Varios

Sigue a los otros soldados, la parada militar televisiva está a punto de comenzar. Usa el punto para guardar que hay al norte antes de salir. El cañón que protege la ciudad es impresionante. Más tarde tendrás la oportunidad de verlo "más de cerca".

Aumenta los índices de audiencia ajustándote a los movimientos de tus compañeros. Según como lo hagas recibirás una recompensa.
Corre hacia el sur donde hay algunos soldados. Fuera, un comandante, te pedirá que realices algunas maniobras.

NOTA
Observa a Red XIII que está dentro del barco, se está partiendo de risa contigo

Participa en los saludos de armas. Cuando los Shinra cojan el ascensor aparecerás con otros soldados. Hacerlo bien es bastante difícil pero vale la pena. Sigue a los soldados que salen al sur, ahora puedes entrar en las tiendas del oeste.

Sigue hacia el oeste pasando el ascensor y al oeste por el callejón. Encontrarás un cuartel de soldados con un punto para guardar. Ve al oeste y encuéntrate con Rufus.
Según como lo hayas hecho recibirás un objeto especial, una materia PG Plus u otras muy distintas. Ahora sube al barco de carga.

- ALTA MAR

Un guardia custodia la puerta oeste. Sube a la escalera hacia el puente principal, aunque recuerda abrir los cofres, hay una materia Todos. Compra objetos, incluyendo bebidas especiales del marinero que está arriba. Usa el punto para guardar que hay abajo.

Tras volver habla con tus compañeros hasta que Aeris te pregunte ¿dónde está Barret?. Vuelve al puente principal. El guardia que estaba al lado del punto para guardar ha desaparecido, parece trabajo de Barret. Al oeste te lo encontrarás vestidito de popeye el marino soy. Está espiando las conversaciones de los Shinra.

La alarma salta. El guardia que bloqueaba la puerta oeste de la parte inferior ha muerto. Prepara a tus compañeros con materias y magias "de las buenas", sobretodo la de revivir. Y no uses ningún ataque Bio...

Sephiroth aparecerá de la nada. Su locura se está intensificando, El Hijo de Jénova hace aparición en escena.

JEFE: HIJO DE JENOVA

PG	4.000
PM	110

No uses la materia Envenenar o Bio. Cuidado con los ataques que detienen el tiempo. ¿Compraste la materia Revivir en Junon?

Recompensa	**Capa Blanca**
EXP	680
AP	64
Gil	850

Cuando la batalla termine aparecerá una materia roja, Ifrit (una invocación de fuego). Milagrosamente el barco llega al continente Oeste.

- CONTINENTE ESTE

La nave desembarca en Costa de Sol en el continente Oeste.

- COSTA DEL SOL

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	20
Zona	Costa Noreste del Continente Oeste
Objetivo	Coger un buen bronceado
Puntos para guardar	No
Pensión	200 gil o compra una casa por 300.000
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	Sanar (1,500), Resucitar (3.000), Recuperar (750), Sello (3.000), Fuego (600), Hielo (600), Rayo (600), Fuego (1,500)*, Hielo (1,500)*, Rayo (1,500)*, Tierra, (1,500)*, Gravedad (8.000)*, Envenenar (1,500)*

*Disponible tras visitar la posada

Estás en Costa del Sol, es tiempo de relax. Rufus escapará en un helicóptero.

Cruza el puente del este y desciende por las escaleras entrando al pueblo en sí. Hojo puede que esté en la playa. En cualquier caso es el

momento de dirigirse a Monte Corel.

Para abandonar el pueblo camina por debajo del puente.

- MONTE COREL

Fuera de Costa del Sol dirígete al sur y haz un giro en U pasando por la zona norte. Camina hacia el norte y gira al oeste por el camino entre las montañas, pasando una bonita cascada. Ve al norte hacia el precipicio y gira al sur y al oeste del río.

Habla al excursionista y sigue caminando al norte por los riscos. Aparecerás en un reactor gigante conectado por pasillos metálicos. Coge la materia Morfo del cofre. Continúa hacia el sur. Cuando llegues a unas escaleras desciende por ellas y sigue el camino de la vía del tren hacia el este. Pronto encontrarás un punto para guardar.

Toma el camino hacia el sur y te encontrarás con el resto de los héroes. Están atrapados porque el puente está levantado. Tendrás que tomar el camino de arriba para dar la vuelta, seguir hacia la torre de agua (si quieres 10 Plumas Fénix, sube por la torre de agua), entra en la caseta y activa la palanca. Vuelve por donde venías y sigue a tus compañeros.

- COREL DEL NORTE

Corel es el pueblo natal de Barret, por esa razón la gente cuando lo vea le echará la bronca sobre lo que pasó en el pueblo.

Antes de irte tendrás un flashback en el que entenderás las razones que tiene la gente del pueblo para estar enemistado con Barret. ¿Tendrán razón?

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	22
Zona	Norte Central del Continente Oeste

Objetivo	Que Barret visite su pueblo natal y dirigirte al Gold Saucer
Puntos para guardar	Ninguno
Inn	50 Gils
Tienda de Objetos	Si
Tienda de Materias	Transformar (5.000)

Pásatelo bien, estás a punto de ver uno de los vídeos más bonitos de Final Fantasy VII, la entrada al Gold Saucer.

- GOLD SAUCER

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	22
Zona	Norte Central del Continente Oeste
Objetivo	Escapar de la prisión de Corel
Pensión	5 (Hotel)

¡Fiesta!. Encuentra al tipo que vende los tickets y adquiere uno por 3.000 o uno permanente por 30.000. Por ahora no necesitarás gastar tu dinero en un pase de este tipo.

Dirígete hacia el Wonder Square y te encontrarás con Cait Sith, un extraño y misterioso gato-máquina que se pegará a ti como una lapa. Diviértete en las máquinas y pasa el rato. Cuando estés cansado entra al Battle Square. Los guardias están muertos. Serás capturado y lanzado a la prisión de Corel.

La prisión es un lugar frío y oscuro en el que te toparás con muchos enemigos. Sigue a Barret hacia el sur por la puerta. Usa el punto para guardar, te será de mucha utilidad. Encuéntrate con Barret en la casa hacia el sureste y aprenderás más sobre el pasado de Barret.

ADVERTENCIA

Ten cuidado de no perderte en el desierto, si caminas demasiado un carruaje de Chocobos te enganchará para llevarte de vuelta a la prisión. ¡Gracias por nada!

Entra en la casa oeste, habla con el señor y dile que quieres escapar. El te informará que solo puedes salir si ganas una carrera de chocobos.

Vuelve a la prisión, el guardia ha muerto. Sigue al norte y al este por la verja rota. Gira al este en el cementerio de coches. Ve al norte y te encontrarás con Dayin, un camarada de los viejos tiempos de Barret. Tendrás que enfrentarte a él, "mano a mano".

JEFE: DAYIN

PG	1.200
PM	20

Usa los límites. El ataque Final de Dyan es muy potente, cuida tus puntos de vida.

Recompensa	**Brazalete de Plata**
EXP	600
AP	55
Gil	750

Antes de morir Dayin le entregará a Barret un pendiente para su hija, Marlene. Usando el pendiente aparece una persona del Gold Saucer. Ahora Cloud, y solo él, tendrá que competir para huir de la cárcel.

- EL DERBY DE CHOCOBOS

UN DIA EN LAS CARRERAS

Si adelantas a los chocobos histéricos pon la carrera en automático. Si ves que te adelantan usa el modo manual. Si pierdes muchas veces Final Fantasy VII entrará en un modo totalmente automático en el que ganarás la carrera.

En la habitación de los jockeys mira en el hueco cercano al póster de chocobos y coge la materia roja Ramuh. Monta en tu chocobo y ¡buena suerte!

Tras ganar la carrera aparecerás en la zona sur del continente oeste. Ahora viajas a toda velocidad en un buggy.

Cruza el río por la zona sur y sigue hasta llegar a Gongaga, un bosque muy grande en medio de la llanura.

Una vez dentro dirígete hacia las ruinas del reactor (norte), aunque antes de poder hacer nada serás atacado por dos de los secuaces de Shinra, Reno y Rude. Te espera una buena batalla aunque como ya sabes, huirán antes de que los venzas completamente.

- GONGAGA

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	24
Zona	Hacia el sur del Gold Saucer
Objetivo	Seguir la pista de Shinra
Puntos para guardar	No
Posada	300 Gils
Tienda de Objetos	No
Tienda de Materias	Mitificar (6.000), Tiempo (6.000), Remedio (1,500), Transformar (5.000)

JEFE: RENO Y RUDE

PG	2.000 cada uno
PM	80 y 135

Concéntrate en uno hasta que abandone. Son susceptibles al hechizo dormir.

Recompensa	**Cuento de Hada y Poción-X**
EXP	1.250
AP	120
Gil	3.500

Viaja por la bifurcación norte (no la de la izquierda). Pronto verás como Scarlet aterriza en helicóptero. Cuando se hayan ido y recuperes el control acércate y recoge la materia Titán acercándote al reactor. En esta zona encontrarás enemigos que te darán más de 1000 gils por cabeza, dinero y experiencia que te puede venir muy bien para tener un precioso día de "shoping" en el pueblo cercano. Vuelve a la bifur-

cación y toma el camino del oeste.

Sube al buggy y ve en dirección sur, cuando llegues al borde gira hacia el norte y adéntrate en la zona desértica-rocosa. Conduce hacia el este y métete en la ciudad que tienes delante, es Cañón Cosmo, el pueblo natal de Red XIII.

- CAÑÓN COSMO

Tras presentarte al guardia de la ciudad dirígete hacia las escaleras. Entra en la tienda de Armas de Lily. Hazte con un buen repertorio de armas y lee el periódico de la Isla de las Tortugas. Sal fuera, camina hacia la izquierda y sube hacia el observatorio por el camino que tomó Red XIII. Encuentra a Red XIII en el observatorio y averiguarás el verdadero pasado de este simpático compañero, Nanaki.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	25
Zona	Sudoeste del Continente Oeste
Objetivo	Conocer a Bugenhagen y averiguar que son las "materias"
Puntos para guardar	En la tienda de armas de Lily
Pensión	100
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	PM Plus (8.000), PG Plus (8.000), Mitificar (6.000), Transformar (5.000)

Bugenhagen tras hablar con Cloud nos pedirá que nos dirijamos al observatorio donde aprenderemos muchos secretos y entenderemos porqué Shinra está destruyendo el mundo con sus reactores extractores de Mako.

Vuelve al pueblo y habla con todos los que están alrededor del fuego (y lee el segundo periódico de la Isla de las Tortugas de la segunda planta del Cañón Cosmo). Bugenhagen te llamará. Elige al que te

acompañara (Red XIII y Cloud son inamovibles) y sigue al profesor. Acércate a la puerta metálica que estaba justo antes de subir a los aposentos del abuelete y Bugenhagen la abrirá para enseñarte la Cueva de Gi.

- CUEVA DE GI

Baja por las hiedras hasta la parte inferior de la cueva. Ve hacia el este. Entra por el primero de los dos agujeros, rompe los cierres (tendrás que pelear) cuando actives la palanca en el siguiente agujero del norte se abrirá una puerta secreta. Ve al norte, oeste y finalmente hacia el norte por un camino de piedra para acceder a una habitación con cinco agujeros.

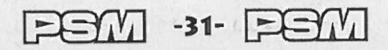
ADVERTENCIA
Antes de continuar asegúrate y explorar esta zona, asegúrate de examinar todo y obtener la materia Efecto Añadido ya que no podrás volver a pasar por aquí en todo el juego.

Entra por el segundo agujero empezando por la izquierda. Elimina a las dos arañas y llegarás a un gran bloque de piedra. Tendrás que enfrentarte al malvado Gi-Nattak-an un muerto que intentará segar tu vida.

JEFE: GI NATTAK
PG 6.000
PM 200
Intenta eliminar a las almas de Fuego antes que nada. No uses Fuego contra ellos o les darás vida. Los hechizos de Curar le hacen mucho daño a Gi-Nattak y si tienes suficiente nivel lo podrás matar de un solo ataque con el hechizo Revivir.
Recompensa: Materia Gravedad

EXP	1.400
AP	160
Gil	3.000

Después de ganar sigue a Bugenhagen. Red XIII averiguará lo que real-



mente le sucedió a su padre. Vuelve a la hoguera y prepárate para irte.

Coge el coche y dirígete hacia el norte, Nibelheim te espera.

- NIBELHEIM

Si tienes la sensación de déjà vu no te extrañes, ya has estado aquí cuando Cloud recordó todo lo que le sucedió en el pasado. El daño que hizo Sephiroth ha sido reparado, el pueblo brilla como antes. Explora el pueblo y habla con todos. Habla con todas las figuras oscuras y conseguirás objetos especiales. Usa el piano de la segunda planta de Tifa. Si te acuerdas de la melodía que tocaste cuando Cloud recordaba su pasado... Ahora ve hacia el norte.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	27
Zona	Al Norte del Cañón Cosmo
Objetivo	Dirigirte a Ciudad Cohete
Puntos para guardar	No
Pensión	100 Gil
Tienda de Objetos	Sí

Métete en la mansión de Shinra. Sube por las escaleras toma las escaleras del oeste y gira al norte. Échale un vistazo a la caja fuerte...

EL PIANO DE TIFA

Tifa podrá adquirir el manual de Límite de nivel 4. Haz: Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do, Do Mi Sol (C), Do Fa La (F), Re Sol Ti (G), Mi Sol Do (C). Es muy posible que necesites intentarlo más de una vez. Tendrás que llevar a Tifa contigo o no funcionará.

Ve al este, sube las escaleras y gira al sur por la habitación este. La chimenea de piedra tiene una entrada secreta. Desciende para llegar a la librería de la mansión. Te toparás con Sephiroth que te lanzará una materia, cógela.

Sal del pueblo usando el camino nordeste de la mansión.

CAMINO ALTERNATIVO

- RECLUTANDO A VINCENT

Si decides reclutar al misterioso Vincent primero tendrás que abrir la caja fuerte en menos de 20 segundos.

Usa las teclas de dirección para mover los números. La combinación correcta es derecha 36, izquierda 10, derecha 59 y derecha 97. Tienes que detenerte justo en cada número, no puedes pasarte.

Al abrir la caja tendrás que enfrentarte contra un jefe.

JEFE: NÚMERO PERDIDO

PG	7.000
PM	350

Cuidado con este enemigo, tiene más vida que ningún otro con el que te hayas enfrentado hasta el momento. Usa el hechizo de Fuego, suele funcionar bien.
La recompensaes la llave de la planta baja. Materia Odín. Manual de Red XIII memoria cósmica.

EXP	2.000
AP	80
Gil	2.300

Vincent está dentro de un ataúd, detrás de un muro secreto en la librería. Examina el ataúd central y Vincent te hablará. Explícale tu aventura contra Sephiroth. Vincent pasará de ti. Vuelve a hablarle, esta vez sobre ti mismo. Ya tienes un nuevo héroe en tu equipo.

- MONTE NIBEL

Entra en las montañas situadas detrás de la ciudad siguiendo el camino por el que fuiste con Sephiroth. Viaja al oeste y atraviesa el puente de madera.

Baja por las escaleras. Todas las salidas tienen enemigos al final. Toma el primer rápido, gira al este y usa el punto para guardar. Si intentas ir por el este y el norte el guardián te atacará.

JEFE: EL GUARDIAN DE LA MATERIA

PG	8.400
PM	300

Los hechizos de velocidad son muy útiles. Choco/Mog suele paralizar a este enemigo.

Recompensa	Materia Contraataque y Anillo Gema
EXP	3.000
AP	200
Gil	2.400

NOTA

Mt. Nibel es un lugar fantástico si quieres aumentar tus niveles de experiencia rápidamente.

Ve al sudoeste por la salida que bloqueaba el jefe y gira al norte. Camina hacia el oeste y al norte por las montañas. Ciudad Cohete está al este, ya sabes esa ciudad con forma de Cohete.

- CIUDAD COHETE

Tras explorar el pueblo ve a la casa central de la plaza. Sal por la puerta trasera y admira el aeroplano Tiny Bronco. ¿Quién estará trabajando en el cohete?, tendrás que averiguarlo.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	29
Zona	Región Oeste del Continente Oeste
Objetivo	Escapar con Cid en el Tiny Bronco
Pensión	300 Gils
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	Barrera (10.000), Salir (10.000),

Tiempo (10.000), Destruir (10.000), Tiempo (6.000), Tirar (10.000), Golpe Mortal (10.000), Manipular (10.000)

Hacia el norte encontrarás el Cohete Shinra nº 26. Cid aparecerá rápidamente. Pregúntale a Cid las tres preguntas. Si se niega a responder sal y vuelve a entrar. Hagas lo que hagas se negará a alquilarte el avión. Vuelve a la casa de Cid.

Cid vendrá un momento y se largará. La ayudante de Cid, Shera, te cuenta lo que sucedió el día del despegue del cohete. Mientras tanto Rufus discute con Cid. Al salir te encontrarás con Palmer, un molesto tipo que intenta llevarse a Tiny Bronco.

JEFE: PALMER

PG	6.000
PM	240

Velocidad y Choco/Mog son muy efectivos

Recompensa:	Abrigo
EXP	1.800
AP	100
Gil	5.000

Cuando elimines a Palmer el grupo huirá en Tiny Bronco. El avión consigue despegar pero recibe daños serios. Caerás en medio del mar. Ahora conducirás el avión, que te permitirá rodear cualquier continente y llegar a algunas zonas antes inaccesibles.

EN BUSCA DE YUFFIE

Acércate a alguno de los bosques de FF y da vueltas para provocar luchas aleatorias. En uno de los intentos verás como te aparece una chica. Derrótala y cuando accedas a la pantalla especial que tiene un punto para guardar habla con ella. Las respuestas correctas que deberás darle son, en este orden: Segunda, primera, segunda, primera, segunda. Ignora el punto para guardar la partida.

Ahora puedes hacer varias acciones alternativas como investigar las

islas, visitar al herrero que tiene una casa en una costa del continente sur, volver al Gold Saucer para encontrar a Dio que tiene la Piedra Llave (un objeto necesario para entrar al Templo de los Ancianos) o gastar un par de horas aumentando tu nivel.

- WUTAI Y LA AVENTURA DE LA LADRONA DE MATERIAS

Si no llevas a Yuffie en el equipo no pasará nada al entrar a esta bonita ciudad. Puedes comprar armas de más nivel u observar las estatuas Da-Chao que están grabadas en la montaña. Si entras a la pagoda te denegarán el acceso, tu no eres de Wutai ¿quién lo será?

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	29
Zona	En la zona norte de la isla más Oeste
Objetivo	Reclutar a Yuffie y conseguir su límite de nivel 4
Puntos para guardar	En el centro del pueblo
Pensión	Gratis en la Pagoda de Godo
Tienda de Objetos	Si

Aventura adicional: Yuffie una ladrona de materias

Cuando llegas al pueblo con Yuffie en tu equipo se activará una escena automática. Yuffie, en una de sus locuras, te robará toda la materia que lleves encima. Un par de guardias Shinra aparecerán. Elimínalos, no tienes otra opción que entrar en el pueblo.

Yuffie se esconderá en los lugares más insospechados, búscala.

¿Ves la gran pagoda del norte?, explora esa zona y despierta a Godo, el padre de Yuffie. Examina la habitación.

Vuelve al pueblo y verás que en el Restaurante del Paraíso de las Tortugas hay... ¡Dios mío! Turks. Por lo visto están de vacaciones y no

tienen ganas de "movidas".

Sigue hacia la Tienda de Objetos y coge una materia absorción PM. Yuffie aparecerá y saldrá corriendo para quitarte la materia. ¡Será perra!

En la casa del abuelo busca en toda la pantalla. ¡Hola Yuffie!

Vuelve al restaurante. Agita el gran jarrón un par de veces para obligar a Yuffie que salga. Ve a su casa (cuando llegues a esta examina el periódico de la Isla de las Tortugas, si has leído los anteriores podrás obtener los objetos especiales en el restaurante).

Baja las escaleras, ¡es una trampa! Pulsa las palancas y quita la trampa.

Ve hacia la gran campana, entra y tira de la cuerda para abrir una puerta secreta. Verás a Yuffie siendo atrapada por ¡DON CORNEO! ¡¿No habíamos acabado con él?!

Corneo llama a sus ayudantes. Despacha a los guardias y sigue a Corneo hacia las estatuas Da-Chao. Lucha contra el siguiente jefe, Rapps

JEFE: RAPPS

PG	6.000
PM	300

O preparas buenos límites o usas objetos buenos.

Recompensa	Anillo de la Paz
EXP	3.200
AP	35
Gil	20.000

Cuando ganes podrás observar la gran venganza que se marcan los Turks con Don Corneo

Yuffie cesará sus "tonterías" y te devolverá toda tu materia. Busca la

materia Absorción PG subiendo a la escalera a la que ahora tienes acceso.

Ahora pon a Yuffie en tu equipo, con las materias más interesantes que tengas y dirígete a la pagoda. Acepta la oferta que te hacen al entrar y prepárate para luchar contra cada enemigo de la pagoda. ¿No os suena un poco la historia a la película inédita de Bruce Lee?

JEFE: GORK

PG	3.000
PM	150

Usa hechizos de barrera para reducir los daños

Premio	Poción-X

JEFE: SHAKE

PG	4.000
PM	180
Susceptible a	Ataques físicos

Usa hechizos de barrera para reducir los daños

Premio	Turbo Eter

JEFE: CHEKHOV

PG	5.000
PM	210
Premio	Anillo de Hielo

JEFE: STANIV

PG	6.000
PM	240

Usa hechizos de Velocidad.

Premio	Elixir

JEFE: GODO, PADRE DE YUFFIE

PG	10.000

PM	1.000
Intenta que agote su PM	
Premio	Materia Leviatan

NOTA

Si consigues atravesar el muro de fuego de la cueva Da-chao podrás obtener la materia Robo Simultáneo. Para cruzar la zona primero tendrás que conseguir las Escamas de Leviatan de uno de los cofres cercanos al submarino de la Base Naval.

Ahora tienes que ir en busca de la Piedra Llave. Al norte de Gongaga (el bosque en el que luchaste contra Reno y Rude) hay una casa de un herrero.

- DE VUELTA AL GOLD SAUCER

Al Este de Gongaga hay un mercader. Si hablas con él te contará todo lo que sabe acerca de la Piedra Llave. Dirígete al Gold Saucer. Cuando llegues ve directamente al Battle Square y al este encontrarás un museo en el que está la piedra que necesitas. Dio aparecerá pero no te la querrá dar. Acepta los términos que te impone y prepárate para luchar. Al terminar (tanto si has luchado mucho como si te vencen rápidamente) Dio le entregará la piedra a Cloud.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	29
Zona	Región Este del Continente Oeste
Objetivo	Encontrar la Piedra Llave
Puntos para guardar	Cerca de la entrada, coste: 5 GP (no Gils)

Al intentar abandonar el Gold Saucer descubrirás que el tren de comunicación está siendo reparado. El grupo está cansado y decide pasar la noche en el Hotel Fantasma. Cloud tendrá una cita con Aeris o Tifa. La romántica velada terminará con una mala noticia, Cait Sith ha robado la Piedra Llave, ¡era un espía!

LA CITA

La elección que hace Cloud para pedirle una cita a Tifa o Aeris se decide según las respuestas o acciones que hayamos hecho durante el juego. Existe la lejana posibilidad que Cloud se lo pida a Yuffie.

Persigue a Cait Sith. Si le pierdes la pista ve al Chocobo Square. Allí le entregará la piedra a unos miembros de Shinra. Tras escuchar las excusas del espía, Cloud decide perdonarle. Vuelve al Hotel. Baja las escaleras y rehaz el equipo con Aeris y un héroe. Ya puedes usar el tren.

Sal de Corel. Usa el coche (si lo tienes a mano) y ve a la izquierda por el borde oeste hasta alcanzar el aeroplano (busca la marca azul en el mapa).

Vuela hasta la remota isla sureste.

- ISLA SURESTE

En las profundidades de la isla hay una pirámide colosal. Dentro, nuestros héroes encontrarán puzzles y subjuegos muy importantes.

- Templo de los Ancianos

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	31
Zona	Gran Isla Sureste
Objetivos	Resolver el puzzle del reloj, encontrar la materia Negra
Puntos para guardar	Varios (el anciano)
Tienda de Objetos	Sí (el anciano vende objetos)

Aeris caerá. Una extraña aparición alertará al grupo. Tseng está mortalmente herido, por lo visto ha luchado contra Sephiroth. Coge la Piedra Llave. Busca el altar e introdúcete en el templo.

Sigue al anciano vestido de púrpura que está en la parte norte del templo. Habla con él para comprar algunos objetos, recargar los puntos de

magia o salvar la partida. Ve por donde quieras, subiendo y bajando por las paredes llenas de plantas trepadoras. Un cofre situado justo en el centro del templo contiene la materia Suerte Plus.

Encontrarás al anciano, síguelo hasta la habitación ruidosa. Una infinidad de piedras caen sin cesar por el corredor. Solo puedes ir al este, tendrás que evitar ser aplastado por las piedras.

ESQUIVANDO LAS PIEDRAS

Ajusta tus movimientos para que le dé tiempo a Cloud para agacharse y rodar hacia el siguiente hueco de los cantos rodados. Continúa hasta llegar al final del corredor y la trampa se desactivará.

Sigue por el camino y encontrarás un camino alternativo que lleva a un estanque de agua. Acércate y coge la materia Morfo. Sigue al oeste y al este al final del corredor. Sigue a Barret y Aeris hacia el estanque. Sephiroth aparecerá en escena.

Ve hasta el final del corredor, el anciano te permitirá salvar la partida. Sigue hacia el sur bajando las escaleras hacia una habitación en la que hay un reloj enorme puesto a las 5:50. La salida está en la habitación XII.

NOTA

La otra puerta útil es la IIII, que tiene el arma final de Aeris. Cuidado con las puertas I y III.

Sigue por la entrada sur usando el minutero como puente. En esta habitación tendrás que aprender los movimientos que hace el anciano para anticiparte a sus acciones y atraparlo. Si lo consigues se abrirá una puerta en la parte superior.

NOTA

Hay un arma de Cait Sith debajo del reloj. Para cogerla tendrás que dejarte empujar por el minutero.

Estás en una habitación con pilares ricamente decorados. Sephiroth

aparecerá otra vez. Ve al este y Sephiroth volverá a aparecer. Sigue hacia el este. ¿Quién será ese? Continúa caminando y te toparás con Sephiroth. Ahora sus malévolos planes están al descubierto. ¡Cuidado un Dragón Rojo te atacará!

JEFE: DRAGON ROJO

PG	6,800
PM	300

Este es un dragón lento. Las invocaciones son muy efectivas. Es inmune a Semi y Fuego.

Recompensas:	Materia Bahamut y Brazalete de Dragón
EXP	3.500
AP	200
Gil	1.000

ADVERTENCIA

El siguiente jefe, el Demonio de la Puerta, es devastador. Ajusta a los héroes con sus mejores límites, aunque si tienes alguno con el límite casi listo mejor déjalo. Tendrás que caminar un poco y eliminar a algunos monstruos casuales antes de luchar con él, así tendrás los límites listos para la acción.

Vuelve y busca el pedestal en el que apareció Sephiroth por última vez. Examina el objeto dorado que flota. No importa cuantas veces lo intentes, Cloud no puede cogerlo. Cait Sith te ofrecerá su ayuda.

Vuelve a la habitación del reloj. Cura tus heridas y guarda la partida hablando con el anciano. Sigue por el camino XII del reloj. Acércate y llama a la puerta...

JEFE: EL DEMONIO DE LA PUERTA

PG	10.000
PM	400

Usa los límites, especialmente el de Aeris de curación. Tiene mucha protección mágica. La gravedad no le hace nada.

Recompensa:	Brazalete de Gigas
EXP	3.800

AP	210
Gil	4.000

Al ganar verás unas secuencias automáticas. Cait Sith ayudará haciendo que el templo sea absorbido por sí mismo transformándose en la materia Negra. Cloud cogerá la materia, pero Sephiroth lo tendrá bajo su control mental y obtendrá tan peligrosa materia. Aeris intentará ayudarle pero... ¡Cloud intenta matar a Aeris! Menos mal que Barret actúa justo en el último momento.

En el sueño de Cloud, Aeris emerge en un bosque mágico para despedirse de él...

Al despertar Aeris ha desaparecido, Cloud está en un hotel de Gongaga con sus compañeros. Rehaz el equipo y sal del pueblo. Encontrarás el helicóptero aparcado en la playa. Asegúrate de salvar la partida antes de continuar.

Sube al avión, vuela al este, al norte y al oeste por el río del continente Oeste. Sigue hasta que llegues al continente Norte. Verás unos restos prehistóricos cerca de la playa.

- CONTINENTE NORTE

- EXCAVACIÓN

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	35
Zona	Continente Norte
Objetivo	Conseguir el Arpa Lunar para acceder al Bosque Durmiente

El grupo de excavadores está justo al principio del Bosque Durmiente. Cuando llegues verás la misma imagen que tuvo Cloud en su sueño. Pregunta a los aldeanos si vieron a Aeris, te dirán que la vieron pasar sin usar ningún objeto mágico, ya que según la leyenda solo aquél que lleve el Arpa Lunar podrá cruzar el bosque.

Habla con el hombre que está cerca de la entrada para averiguar como puedes buscar el Arpa Lunar. Paga a cinco buscadores y colócalos en forma de círculo. Según a donde miren podrás averiguar donde está el Arpa Lunar, traza rectas en base al lugar que miran y excava justo en el punto donde todas sus miradas se crucen.

Elige a un excavador. Al día siguiente tendrás el Arpa Lunar, pero si fallas tendrás que volver a intentarlo hasta que la consigas.

NOTA
El Arpa Lunar siempre está cerca de la tienda de campaña sudoeste en la porción superior de la villa.

Cuando tengas el Arpa Lunar podrás introducirte en el bosque. En la segunda pantalla verás una materia roja dando vueltas. Adelántate a sus movimientos y cógela, es la materia Kjata. Sigue avanzando. Sube por el camino rocoso al sur del coral rosado, pasa por el tronco, sigue hacia el norte, oeste y finalmente al este por otro pasillo de rocas. En el horizonte ves una ciudad, allí es donde tienes que ir.

- LA CIUDAD DE LOS ANCIANOS

El camino se divide en tres a la entrada de la ciudad.

El camino oeste lleva a una casa con un punto para guardar y continuando hacia el este lleva a un altar. Continúa hasta llegar a esa cámara y ve al norte por detrás de unas escaleras. Desciende por un puente de piedra con un gran cristal al final. Por ahora no puedes hacer nada aquí, pero recuerda el lugar.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	38
Zona	Pasando el Bosque Durmiente
Objetivo	Averiguar que le sucedió a Aeris
Puntos para guardar	Varios

De vuelta a los caminos cruzados, toma el camino del este. Sigue hasta una casa cónica y recoge la materia Cometa. Sigue hacia el norte hasta otra casa cónica; sube por la escalera para descansar y coger la materia Habilidad Enemiga. Continúa por el camino. Hacia el Sudoeste encontrarás la habitación del cristal.

Vuelve a los tres caminos. Sigue hacia el norte (si hubieras venido aquí al principio el camino estaría bloqueado por la estatua de un pescado). Desciende por la escalera. Sal de la antecámara y guarda la partida. Baja. Cloud saltará sobre dos postes que llevan hacia el norte.

¡Aeris rezando! Cloud se acerca hacia ella, parece dominado. Saca su espada e intenta matar a la indefensa Aeris. Los otros miembros del equipo intentan ayudarle pero en ese momento... (Mejor que lo veas por ti mismo)

Prepárate para luchar

JEFE: JENOVA

PG	10.000
PM	300

Usa el Anillo de Agua. Olvida las invocaciones, excepto Bahamut y Odín. Usa el hechizo de velocidad.

Recompensa	**Ninguna**
EXP	4.000
AP	340
Gil	1.500

Aquí llega la escena más triste y sobrecogedora del juego. Sephiroth le asestó a Aeris un golpe mortal. La dulce Aeris se desploma en los brazos de Cloud, emergiendo de ella una extraña materia verde. Sephiroth huye dejando al monstruo con el que acabas de luchar.

Cloud y los héroes se despedirán de Aeris para siempre. Todos juran venganza.

NOTA

Por mucho que lo intentes o quieras te aseguramos que en el juego

no hay ni una sola posibilidad de revivir a Aeris, al menos sin usar trucos tipo Gameshark/Action Replay/X-Plorer para modificar la memoria.

Sal de la casa cónica. Toma el camino este (el que estaba bloqueado) y sigue a Sephiroth. (Recuerda que tus heridas no están curadas, usa magia o ve a un punto para guardar).

Sube por la estructura de huesos. Gira al oeste hacia la cueva (cerca de la escalera hay una materia PM Plus). Camina hasta la cima de la cueva y avanza hacia el este hasta llegar a otra cueva.

Estás fuera. Mira el mapa y busca un punto en el continente Norte en el mapa del mundo.

- LA ALDEA DEL NORTE

Empieza explorando el pueblo tomando el camino del norte. La casa de la verdadera madre de Aeris está aquí. Ella se ha ido pero puedes explorar su casa. Visita el Hotel. Cuando intentes abandonar el pueblo un hombre con una gabardina púrpura te bloqueará la salida. Tendrás que luchar contra algunos miembros de Shinra, Elena y algunos soldados.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	40
Zona	Al Oeste y al norte de la Ciudad de los Ancianos
Objetivo	Conseguir el Mapa del Glaciar y la tabla de snowboard
Pensión	200 Gils

NOTA

Al final de este encuentro con Shinra, Elena intentará golpearte. Esquiva el golpe. Lo que sucede a continuación es increíble. No te lo pierdas.

Ve a la casa central y habla educadamente con la mujer. Pídele al niño su tabla de snowboard. Entra en la casa que tiene un hombre de nieve cerca y coge prestados algunos objetos. No olvides coger el mapa. Ahora con la tabla y el mapa estás preparado para ir hacia el norte del pueblo. El hombre que bloquea el paso solo se irá si ves los vídeos del laboratorio noroeste.

Prepárate para un minijuego. Da igual lo bien o mal que lo hagas, al final acabarás en medio de la nieve con el mapa como única guía.

- EL GRAN GLACIAR

Mira el mapa. Observarás que tu posición actual no se muestra. Tendrás que caminar por las pantallas hasta que veas una señal que esté en el mapa. Tu objetivo es llegar a la cabaña de las montañas situada al norte, señalada en el mapa con una marca roja.

Da un par de vueltas investigando todas las pantallas y conseguirás objetos muy interesantes. Recuerda que al estar en las nieves la mayoría de los monstruos son muy sensibles al fuego.

NOTA
Este es uno de los mejores lugares para ganar puntos de experiencia. Ve al glaciar, mata unos cuantos monstruos y vuelve a la pensión para recuperar los puntos de vida y magia.

Justo antes de llegar a la cabaña te encontrarás con una tempestad endemoniada. Coloca marcas rojas siempre en norte, oeste, sur o este antes de que la pantalla empiece a dar vueltas y nunca perderás la orientación "norte".

Si pasas por el lago lleno de vapores examínalo, no te preocupes por lo que diga. Sigue hacia la izquierda y encontrarás la materia Corte Doble con un poco de suerte. En la zona este, a mitad del glaciar, pasa por una zona no marcada llena de nieve. En la cueva si hablas con el personaje aparecerá un monstruo.

JEFE: NIEVE

PG	4.000
PM	160
Recompensa	Materia Alejandro
EXP	500
AP	40
Gil	700

- RISCO GAEA

Hacia el norte de la cabaña hay un muro de piedra, el Risco de Gaea. Para subirlo tendrás que mantener la temperatura del cuerpo. Sube guiándote por las banderas. Desde el primer borde, sube cuatro hasta la primera cueva. Sigue hacia el norte bajo una piedra y por la entrada. Sube las escaleras oeste y dirígete hacia el este a la barrera de roca. Vuelve al oeste y al sur. Da una vuelta hacia el sur, ve al este, al norte y al oeste. Manténte hacia el oeste por los arcos hasta que veas una gran bola de piedra. Empújala y destruirás la barrera de piedra. Sigue el camino en espiral. Continúa hacia el este y al sur hasta llegar a un borde exterior.

SUBIENDO POR LA MONTAÑA

Subiendo la temperatura:
Debes mantenerte entre los 27 y 38 grados; para hacerlo tendrás que apretar los botones que te indica rápidamente. Si la temperatura se aproxima a 26 y estás cerca de una cueva métete y sal y volverá a 36 inmediatamente. Recuerda que solo puedes subirla cuando estás quieto en un bordillo o en las cuevas, nunca en medio de una escalada.

Para alcanzar la siguiente cueva tendrás que ir hacia la derecha, izquierda, derecha. Observa los grandes hoyos en el suelo y el punto para guardar que hay al noroeste. Ve al norte y al sur hacia la cueva. Destruye los carámbanos uno a uno eliminando a los guardias de oro. Brinca al fondo de la cueva donde los carámbanos han caído llenando lo que antes eran hoyos. Salta sobre los agujeros ahora rellenos.

Estás fuera otra vez. Ve al norte y haz un giro en U hacia el sur para llegar a los bordillos.

Para llegar a la última cueva sube, cambia a la derecha, a la izquierda y finalmente a la derecha. Dentro hay un punto para guardar y una piscina curativa. Sigue hacia el este y al sur por un gran corredor helado. Prepara tus materias para un jefe, Schizo.

JEFE: SCHIZO (DERECHA e IZQUIERDA)

PG	18.000 cada cabeza
PM	350 cada cabeza
Mejores Ataques	Físicos en la cabeza izquierda y Magia en la derecha

Usa Barrera, Velocidad, Lento y las invocaciones

Recompensa	**Colmillo de Dragón**
EXP	4.500
AP	250
Gil	3.000

Tienes la cima a la vista. Escala el último trozo. Según parece estás delante un cráter...

- LABERINTO DE TORBELLINOS

Desciende por el cráter. Tifa se unirá al grupo, elige al tercer héroe.

Cuando pases el punto para guardar sigue hacia el norte y al oeste pasando la gran barrera de energía. Si fallas tendrás un combate. Mira bien las "ondas" que hace la barrera, hay momentos en los que puedes pasar sin problemas.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	42
Zona	Pasando el Risco de Gaea
Objetivo	Recuperar la Materia Negra
Puntos para guardar	No

Cuando atravieses las barreras serpentea los seres encapuchados. La

materia Neo Bahamut está cerca. Sigue y te toparás con Sephiroth. Si te aproximas al punto para guardar tendrás que luchar contra un nuevo jefe.

JEFE: JENOVA MUERTE

PG	25.000
PM	800

Ignora los láseres y los rayos de calor. Es una pelea fácil.

Recompensa	**Anillo Espejo**
EXP	6.000
AP	450
Gil	5.000

Cerca del punto para guardar está la materia Turbo PM.

Cloud recupera la materia Negra y se la entrega a Red XIII para que la cuide. Sigue hacia el norte por otra barrera de energía y atraviésala cuando la luz mengue.

EL HOMBRE DURMIENTE

Con Viento Fuerte o un chocobo, encuentra una cueva cerca de las montañas al sureste de Midgar. Dentro hay un hombre durmiendo que te dirá cuantas batallas has ganado.
Si tus dos últimos dígitos son iguales y son impares recibirás Mitrilo.
Si tus dos últimos dígitos son iguales y son pares te dará un objeto (generalmente un anillo de rayo o hielo)
Con el Mitrilo ve a la casa del herrero cerca del Gold Saucer. Dáselo y podrás coger lo que contiene el cofre, el manual de Aeris de Límite 4.

Verás una serie de escenas en las que la historia empezará a cobrar sentido. Mejor que las veas por ti mismo.

Al final saldrás por los aires en Viento Fuerte.

- COMO UN PINBALL

Desde este momento estaremos dando tumbos por todos los rincones

del mapa. Primero sufrirán un ataque en la base naval, más adelante deberán detener un tren al oeste o irán a buscar respuestas al Cóndor dorado.

Cloud desaparecerá durante bastante tiempo.

- BASE NAVAL

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	44
Zona	Noroeste del Continente Este
Objetivo	Recuperar la nave de Cid y reunirse con Cloud en Mideel

Barret y Tifa son prisioneros en la Base Naval. Sigue a los tipos al sur, salva la partida y baja las escaleras hacia la sala de prensa. Scarlet meterá a Tifa en una sala de gas. Al salir observa donde tira la llave.

La alarma salta. Una de las Armas viene directamente hacia la base. Cait Sith aparecerá y golpeará a Scarlet ayudando a Barret para que se suelte. Por ahora no puedes rescatar a Tifa.

Esta Arma ha puesto en estado de guerra a toda la base. Cait Sith te mostrará el camino. Sal hacia el norte y vuelve a la ahora vacía sala de prensa. Corre al este, y al sur por la puerta en dirección al cañón de la base. El monstruo reaparece.

Corre al oeste hacia Yuffie, está camuflada como si fuera una reportera. Se unirá a Barret y a Cait Sith. Asegúrate y pon las mejores materias al equipo. Sigue al oeste hacia la gran plataforma. Activa el mecanismo para subir. Sube a Viento Fuerte.

Tifa sigue en la prisión. Deberás coger la llave del suelo para liberarla de la silla.

Una vez libre cerrará la válvula de gas a la derecha de la silla. Examina la puerta. Arma ha golpeado la base, creando un gran agujero en la pared de los gases. Desciende por la estructura. Sigue hacia el norte

hasta que aparezca Scarlet. Esta vez tendrás que luchar.

Tanto si ganas como si no Barret y los otros rescatarán a Tifa. Sigue a Barret y Cait Sith por las escaleras hasta las entrañas de la nave. Ve al este hacia la sala de copilotos y habla con Cid y Red XIII.

VIAJES ALREDEDOR DEL MUNDO

Ahora que tienes a Viento Fuerte no necesitarás más ni ningún otro vehículo para acceder a cualquier sitio en el que hayas estado anteriormente. No tendrás que luchar mientras estés en él y te moverás a toda velocidad. Es el momento perfecto para visitar las Cuevas antes inaccesibles o las islas a las que antes no podías llegar. De igual manera, te recomendamos que te pongas manos a la obra en busca de tu chocobo dorado.

VOLVIENDO A MIDGAR A POR EL LÍMITE DE TIFA

Si has intentado volver a Midgar te habrás dado cuenta que hay un tipo diciendo que perdió su llave en una excursión a unas excavaciones. Vuelve a la zona de excavación e intenta recuperar la llave que está en la parte inferior cerca del avión destrozado. Ahora puedes entrar a los suburbios de Midgar.

Cuando Cid le pregunte a Tifa sobre las operaciones, Tifa tendrá que ir a la Sala de Operaciones. Encontrarás un tipo que te permitirá guardar la partida, rehacer el grupo o recuperar los puntos de PG y PM. Es el momento de tomar el control de Viento Fuerte y dirigirse a la isla que propone Red XIII

Vuela al sudeste hacia el punto que hay marcado en la gran isla. Deja a Viento Fuerte en el césped y entra en Mideel, el pueblo de la Isla de Sudeste.

- MIDEEL, ISLA DE SUDESTE

Acaricia al animal que hay en el centro y escucharás como los aldeanos hablan de un tipo que se perdió hace poco. ¡Es Cloud! Dale al chocobo unas Verduras Mimett y acaricia al animal detrás de las orejas.

Acabas de recibir la materia Contener.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	46
Zona	Al Este de la Isla Sudeste
Objetivo	Reunirse con Cloud
Pensión	Gratis (Enfermera)
Tienda de Objetos	Sí
Tienda de Materias	PG Plus (8.000), PM Plus (8.000), Morfo (5.000), Gravedad (8.000), Semi (8.000), Destruir (9.000), Fuego (600), Hielo (600), Rayo (600), Recuperar (750)

Cloud ha sufrido una sobredosis de mako. Tifa se quedará con él.

Ahora Cid tomará el control. Reordena el grupo. Vuelve a Mideel para explorar las novedades.

Sube a Viento Fuerte y dirígete a Corel. Aterriza fuera y continúa hacia el reactor de mako saliendo del pueblo por la gran señal del tren al norte de la pantalla.

Antes de enfrentarte a los guardias que custodian el reactor guarda la partida, este es un punto clave.

Tras eliminar a unos cuantos guardias escucharéis un silbato en la lejanía. El tren ha salido y su destino es Corel. Todos suben al tren. Deberás impedir que el tren destruya el pueblo. Tu éxito decidirá futuros sucesos.

Si pierdes recibirás la materia Enorme de todas formas, pero tendrás que pagar 50.000 gils para comprar la Materia Última a un niño del pueblo. Si ganas te la darán gratis.
Vuelve a Viento Fuerte. Es momento de ir hacia el Fuerte Cóndor.

Las Cuevas con Materias

En total hay cuatro cuevas especiales, pero para acceder a ellas necesitarás la ayuda de un chocobo, en algunas ocasiones un chocobo realmente especial (lee el libro 2 que entregamos en el número anterior para saber como se consigue un chocobo Dorado).

Zoma de Wutai (Gesticular): Con cualquier chocobo, la cueva está al este de los puentes gemelos en la zona central de la isla.

Zona de Corel (PG<->PM): Cualquier chocobo. La isla está detrás de las montañas del pueblo natal de Barret.

Zona de Mideel: Chocobo azul, negro o dorado. La cueva está alrededor de Mideel, no es difícil de encontrar.

Isla Circular (Caballeros de la Mesa Redonda): Chocobo Dorado. En la esquina Noreste, no está señalada en el mapa normal. Es la materia más poderosa de FF7.

- FUERTE CÓNDOR

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	48
Zona	Sudeste de la Base de Junon
Objetivo	Conseguir la segunda materia enorme
Pensión	Gratis
Tienda de Objetos	Sí

Antes de nada recuerda: ganar o perder es opcional, no modifica el final del juego

Dile al guardia que lucharás contra Shinra. Habla con el hombre anciano en la torre y prepárate para una de estrategia.

JUEGOS DE GUERRA

Con 15.000 gils podrás comprar las unidades básicas para ganar. Coloca catapultas y petrificadores en la zona de atrás, las trampas ponlas en las líneas frontales (directamente hacia los enemigos). Cuando veas en que dirección se mueven cambia las trampas.
Procura ser "táctico" los movimientos a la ligera no sirven. Si ganas, genial, una materia enorme más.

Dirígete a Mideel para ver el estado de Cloud y Tifa.

- ISLA SURESTE

Cloud sigue mal. Habla con Tifa. Cuando la tierra empiece a temblar sal al exterior. Prepara a tus héroes para el primer encuentro "serio". Amigos os presentamos a Arma Final.

JEFE: ARMA FINAL

PG	80.000
PM	500

Usa Velocidad y las invocaciones. "Cuidaditor" con él.

Recompensa	Ninguna por ahora, después podrás obtener el Arma Final de Cloud
EXP	50.000
AP	10.000
Gil	35.000

Cuando escape podrás subir a Viento Fuerte y perseguirla. Habrá varias peleas hasta llegar a la batalla final cerca de Cañón Cosmo. En esa batalla procura no perder a ningún compañero, la EXP que da Arma Final es muy útil.

- LA CORRIENTE DE LA VIDA

Tifa intentará ayudar a Cloud para que recupere su auténtica identidad. Verás tres Clouds en una plataforma.

Acércate al Cloud situado al norte, después al de oeste y por último al del este.

En el centro de la plataforma aparecerá el verdadero Cloud, buen trabajo amigo, lo has conseguido.

Cloud recupera el control.

NOTA:
Vuelve a Gold Saucer. Pon a Cloud en tu equipo y ponle la nueva y flamante Arma Final. Ahora es un buen momento para emplearse a fondo y conseguir el Omnilátigo (límite de Nivel 4) y la materia W-Summon en el Battle Square.

Dirígete hacia Junon, más concretamente a la Base Naval.

- REACTOR SUBACUÁTICO

Entra en Junon, solo cuesta 10 gils. Ve hacia la entrada que estaba en obras, para llegar sube por la plataforma, sal hacia el oeste. Usa el punto para guardar que hay en los vestuarios. Sigue hacia el oeste, cruza la ciudad hasta llegar a la zona del ascensor. Estarás en un túnel, sigue hacia el sudoeste y veras unos guardias en la puerta...

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	50
Zona	Base Naval
Objetivo	Conseguir la tercera Materia Enorme

Sigue el camino eliminando a los guardias que se pongan por delante.

Llegarás a un complejo submarino enorme. Aproxímate a la pantalla de control del ascensor (luz brillante). Sigue por el corredor. Elimina a los guardias.

Verás como la materia es introducida en el submarino rojo.

Reno está metido en todo esto, pero no tendrás el placer de luchar con él. ¿Qué es eso?, parece un robot

JEFE: ROBOT DE TRANSPORTE

PG	Cuerpo	24.000; Brazos	12.000 cada uno
PM	Cuerpo	200; Brazos	100, 200
Recompensa	**Mano de Dios**		
EXP	5.000		
AP	450		
Gil	4.000		

Persigue al submarino, estás a un paso de descubrir otro minijuego (que podrás jugar en el Gold Saucer a partir de ahora)

A POR EL SUBMARINO ROJO

Solo tienes 10 minutos, pero es más que suficiente. Ve tranquilamente y apunta bien antes de lanzar los torpedos. Céntrate en el submarino rojo y será muy fácil.

Si lo consigues te habrás hecho con la tercera materia enorme. Si fallas escaparás con la ayuda del delfín de Priscilla.

Vuelve por el camino que viniste. En la entrada atiende al perro y se alejará de la puerta. Entra.

El submarino rojo ha vuelto. Alimenta al perro dos veces y se apartará, sube al submarino e intimida a los guardias.

- AVIÓN SHINRA

Usa el submarino en dirección sur por el borde de la península Oeste. A medida que te aproximas al borde mira a tu izquierda y cuando veas al Gold Saucer sumérgete hasta el fondo.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	52

CUIDADO

Vigila tus límites y usa los puntos para guardar. El jefe de esta zona es particularmente duro.

Entra en el avión usando la escalera. Desde el punto para guardar ve al norte por la puerta y lucha con los monstruos que aparecen aleatoriamente para conseguir los tesoros de la pantalla.

Ve al oeste. Rude y Reno están ahí, no parece que tengan ganas de hablar.

JEFE: RUDE y RENO

PG	20.000
Compañero	15.000
PM	280

Usa las invocaciones y el hechizo de velocidad. Los meteoritos de Cloud de límite de nivel 3 son muy efectivos.

Recompensa	**Elixir**
EXP	5.000
AP	550
Gil	7.000

Saldrán corriendo antes de que puedas acabar con ellos. Busca en todos los cofres de la zona, encontrarás el arma final de Yuffie, Hades, la materia Doble Corte y el manual de nivel 4 de Cid.

- ISLAS DEL NORTE

Hacia el suroeste del continente norte rodea un pequeño grupo de tres islas. Con el submarino, sigue pegado a la pared y gira en espiral. Encontrarás una cueva con la llave de los Ancianos.

Vuelve a Junon, sube en Viento Fuerte y ve hacia la ciudad natal de Cid, ya sabes la del cohete.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	54
Zona	Ciudad cohete
Objetivo	Activar el cohete; conseguir la cuarta Materia Enorme

Guarda la partida y cura a tus compañeros en el hotel. Ve hacia el cohete y lucha contra los guardias. Cid entrará en el equipo, ajusta las materias.

JEFE: RUDE

PG	9.000
PM	240

Concéntrate en Rude, los otros no importan.

EXP	3.400
AP	80
Gil	3.000

Para variar, Rude saldrá por patas (el muy cobarde). Sube a la nave.

Tras una laaaaarga conversación con Cid, entra por la puerta de la derecha y sube por la escalera. Activa la consola y descubre el código. Obtendrás la materia enorme número 4.

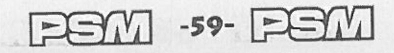
Vuelve a la entrada de la nave. El cohete explotará de forma inútil sin hacer el menor rasguño al meteorito.

Vuela hasta Cañón Cosmo y visita a Bugenhagen.

- CAÑÓN COSMO

Habla con Bugenhagen, al darle las materias conseguidas éste las depositará en el observatorio. Si tienes las dos materias de Bahamut podrás conseguir una materia nueva... La mejor de todas las invocaciones después de Caballeros, Bahamut Zero.

Bugenhagen sugiere que nos dirijamos al Continente Norte, a la ciudad



de los Ancianos (donde murió Aeris).

- CIUDAD DE LOS ANCIANOS

Dirígete al oeste y sigue hasta llegar a la fuente. Bugenhagen usará la llave que conseguiste bajo el agua y la fuente se activará.

Al salir recibirás noticias de Cait. Shinra está preparando un acumulador de energía Mako para lanzar su arma más poderosa.

Arma Diamante aparecerá en escena, su objetivo es Midgar. Es momento de salvar a los ciudadanos.

- DE VUELTA A MIDGAR

Acércate a Midgar, Arma Diamante aparecerá en el mapa. Deja la nave cerca y camina hacia él.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	55
Objetivo	Desactivar el cañón

JEFE: ARMA DIAMANTE

PG	50.000
PM	3.000

Rayo y Última son tus mejores bazas. Cuidado con sus ataques, algunos quitan 3.000 PG de un solo golpe.

Premio	Amanecer (Robar)

Arma Diamante muere y el rayo de Midgar golpeará el campo protector del cráter.

Caerás en paracaídas en Midgar, asegúrate que estás pasando sobre la ciudad. Tu objetivo es Hojo y el cañón.

Al este del pasillo hay un punto para guardar. Cait Sith, Tifa y Cid están cerca. Habla con Cait y abrirá la puerta. Prepárate para muchas batallas, tienes que llegar abajo. Cuando llegues al camino sin fin sube por las grandes escaleras y continúa hasta llegar a un conducto metálico. Abre los dos cofres y baja.

Una vez llegues al segundo conducto situado al oeste sube por las escaleras y encontrarás un punto para guardar. Busca alrededor y coge la materia Elemento-W. Según avances te encontrarás con Elena, Reno y Rude (Si completaste la subaventura de Yuffie te preguntarán si quieres luchar o no).

JEFE: ELENA, RENO y RUDE

PG	30.000, 26.000, 24.000
PM	200-300 cada uno

Usa las invocaciones, especialmente Fénix. Usa uno para curar al resto.

Recompensa	Elixir (vaya, tanta lucha para esto).
EXP	18.000
AP	2.000
Gil	18.000

Continúa hacia el norte (no sin antes guardar la partida). Verás a Yuffie y a Cid si te has dejado algo atrás. Toma el túnel de la izquierda. Ahora tendrás que luchar contra otro gran "jefe".

JEFE: CLOD

PG Cabeza, Torso, Perforador y Escarlata 20.000 cada uno

PM	300 cada uno

Usa Barrera, Velocidad, Lento y las invocaciones

Recompensa	**Ragnarok**
EXP	7.000
AP	1.000
Gil	10.000

Baja por la escalera y sigue a Cait Sith. Hojo está como loco, no parece normal. Parece que este jefe es aún más duro.

JEFE: HOJO, tres transformaciones

PG	13.000; 26.000 + 5.000 de los brazos; 24.000
PM	150-300 cada uno

Ignora sus brazos y otros elementos. Cometa es muy efectivo

Recompensa	**Fuente de Fuerza**
EXP	28.000
AP	2.700
Gil	8.200

Ahora estás listo, Sephiroth espera impacientemente en el cráter norte a que le patees el trasero.

- CAVERNA NORTE

Esto llega a su fin amigos. Subir a Viento Fuerte y aterrizad dentro del cráter.

AVANCE DE LA ZONA

Nivel de EXP Recomendado	55
Zona	Continente Norte
Objetivo	Destruir a Sephiroth para detener el meteorito que destruiría la tierra

Las cavernas

Sigue hacia el sur, baja por la espiral de piedra y coge el objeto que tiene el cofre, te servirá para crear un punto para guardar en el lugar que tu desees.

Continúa. En algunos sitios podrás saltar. Camina por debajo de la roca y sal por el este.

Corre hacia el este y baja por el agujero de la roca. Ve al este y al oeste en la otra caverna. Salta al oeste, este, oeste, este y finalmente a la esquina oeste de la pantalla. Baja, el resto de los héroes esperarán.

Toma el camino de la izquierda con los héroes que hayas elegido. Los otros tomarán el camino de la derecha.

La Jungla

El camino superior está repleto de plantas. Camina hacia el norte por las enredaderas, salta las rocas y ve hacia el agua. Manténte sumergido y sigue la planta para llegar a la salida norte.

La materia Escudo, uno de los hechizos que faltan en tu Materio-teca está aquí al igual que la Materia Magia-W. Continúa hacia el este hasta la salida. Sigue explorando y avanzando.

Las rocas flotantes

Ambos caminos llevan al mismo sitio. Un montón de rocas flotando. Ahí te encontrarás con el resto de tus amigos. Habla con todos y prepara al grupo.

Desciende...

A medida que bajes las batallas irán siendo más y más duras, aunque no siempre aparecerá un enemigo.
Al final del camino está...

JEFE: GÉNOVA SINTESIS

PG	Cuerpo 40.000; brazos 12.000 cada uno
PM	600

La forma más rápida es usar la combinación de Invocación-W + Caballeros de la Mesa Redonda con una pequeña ronda de Gesticular.

Todo el grupo será absorbido hacia el interior del jefe. Sephiroth está cerca, la luz se aproxima...

- SEPHIROTH

Tendrás la oportunidad de decidir quienes van a luchar, prepara tu equipo a conciencia y no tendrás problemas. Deja algunas aberturas vacías y no uses materias inútiles.

JEFE: SEPHIROTH BIZARRO

PG	40.000
PM	Más de 300

Usa hechizos defensivos. Puede recuperar 6.000 puntos. Uno de los personajes tendría que servirte para curar al resto. Usa Fenix si alguien muere. Elimina las cabezas superiores hasta que puedas atacar al cuerpo principal. Recuerda que el "grupo" que lo destruya será quien luche para conseguir la victoria en la batalla final.

JEFE: SEPHIROTH

PG	70.000
PM	250

Usa hechizos defensivos, "Destruye" su barrera y lanza los caballeros de la mesa redonda. Si puedes gesticular lo eliminarás en un par de turnos. Personalmente te recomendamos que no lo mates sin ver su ataque mágico de Materia Negra, es increíble.

A partir de ahora déjate llevar, pues antes de ver el final del juego tendrás la oportunidad de darle tu merecido a Sephiroth con la ayuda del Omnilátigo, ya verás que "pedazo" de golpe.

Respira, tomate el pulso y reflexiona porque has terminado Final Fantasy VII, enhorabuena.



Gratis con el n.11 de PSM

